

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBAWAKAN MODEL
PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN KELAS VIII A
SMP NEGERI 2 KABUPATEN KUBU RAYA**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH :

**C. TRI AGUSTINA
NIM. F 24111012**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2015**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBAWAKAN MODEL
PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN KELAS VIII A
SMP NEGERI 2 KABUPATEN KUBU RAYA**

**C. TRI AGUSTINA
F2411012**

Disetujui oleh :

Pembimbing Pertama

Pembimbing Kedua

**Dr.A.Totok Priyadi,M.Pd.
NIP 196105111988101001**

**Dr.Sisilya Saman,M.Pd.
NIP 196011091989032003**

Disahkan oleh

Dekan

Ketua Pengelola PBS

**Dr.Martono,M.Pd
NIP 196803161994031014**

**Dr.Christianto Syam,M.Pd.
NIP 195911241998101001**

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBAWAKAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN KELAS VIII A SMP NEGERI 2 KABUPATEN KUBU RAYA

C.Tri Agustina, A.Totok Priyadi, Sesilya Saman
Program Studi Bahasa Indonesia FKIP Untan, Pontianak
Email : arpusdakuburaya@ymail.co

Abstrak : Tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Sungai Raya mengalami kesulitan dalam pembelajaran aspek berbicara pada pelajaran Bahasa Indonesia. Alternatif tindakan yang akan dilakukan adalah melalui model pembelajaran bermain peran.. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan rancangan penelitian tindakan kelas. Pengamatan dilakukan dengan teknik observasi langsung. Pengamatan terhadap guru menggunakan format APKG (Aplikasi Penilaian Kegiatan Guru), dan pengamatan siswa dilakukan melalui format kemampuan membawakan acara. Peningkatan untuk indikator I : dari skor 3,59, meningkat menjadi skor 4,28, dan akhirnya di siklus III mencapai skor 4,41. Skor rata-rata persiklus dari skor 3,35 pada siklus I menjadi skor 4,32 pada siklus terakhir. Kesimpulan penelitian tindakan kelas ini berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam membawakan acara.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Bermain Peran

Abstract : The in the study of this class action is the eighth grade students of SMP Negeri 2 A River Kingdom have difficulty in learning to speak on aspects of Indonesian subjects.. This study used a descriptive method with qualitative approach and research design class action. Observations were made by direct observation techniques. Observations of teachers using APKG format (Application Assessment Activity Teacher), and observations of students is done through a hosted format capabilities. For example, for the first indicator: from a score of 3.59, increasing to a score of 4.28, and finally in the third cycle reaches a score of 4.41. Similarly, for an average score of 3.35 persiklus of scores in the first cycle into a score of 4.32 in the last cycle.

Keywords: Role Playing Learning Model.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMP adalah untuk menumbuhkan penghargaan dan kebanggaan siswa terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa negara. Penghargaan dan kebanggaan ini ditunjukkan dengan kemampuan siswa untuk memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat untuk berbagai keperluan dan keadaan. Dengan demikian siswa

akan memiliki disiplin dalam berfikir dan berbahasa, baik dalam berbicara maupun ketika menulis.

Bahasa adalah alat komunikasi, karena itu pembelajaran Bahasa Indonesia yang tepat adalah menggunakan pendekatan komunikatif. Dengan demikian siswa akan memiliki keterampilan berbahasa yang tercermin dalam proses berpikir yang cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan berbahasa ini hanya bisa diperoleh dengan cara praktek dan banyak berlatih yang terkandung dalam pola pembelajaran dengan pendekatan komunikatif.

Di dalam kurikulum Bahasa Indonesia untuk SMP keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa. Beberapa keterampilan berbicara yang harus dikembangkan siswa melalui proses pembelajaran adalah : bercerita, mengumumkan, bertelepon, menyampaikan informasi (kompetensi kelas VII). Selanjutnya, materi keterampilan berbicara di kelas VIII adalah : wawancara, mengungkapkan solusi, menyanggah pendapat, menyampaikan laporan perjalanan, dan membawakan acara. Sedangkan di kelas IX siswa disajikan materi berbicara yang berkaitan dengan ; mengkritik dan memuji berbagai karya seni, melaporkan berbagai peristiwa, berpidato/berkhutbah menyampaikan ringkasan, menyampaikan pesan, dan berdiskusi (Depdiknas 2004, KTSP Bahasa Indonesia untuk SMP).

Anderson mengemukakan delapan prinsip dasar linguistik sebagai implementasi bahasa adalah alat komunikasi (dalam Tarigan, 1981 : 9), yaitu : 1) Bahasa adalah suatu system, 2) Bahasa adalah vocal (bunyi ujaran), 3) Bahasa tersusun dari lambang-lambang mana suka (*arbitrary symbols*), 4) Setiap bahasa bersifat unik, bersifat khas, 5) Bahasa dibangun dari kebiasaan-kebiasaan, 6) Bahasa adalah alat komunikasi, 7) Bahasa berhubungan dengan kebudayaan tempatnya berada, 8) Bahasa itu berubah-ubah.

Setiap individu dalam masyarakat dituntut untuk memiliki keterampilan berbahasa, yang umumnya terdiri dari empat komponen dan saling berkaitan satu sama lain. Tarigan (1981:1) mengemukakan keempat komponen itu adalah : 1) menyimak, 2) berbicara, 3) membaca, 4) menulis. Pendapat dari Tarigan di atas merujuk kepada pendapat Nida (1957) dan Harris (1977) yang menyatakan bahwa keempat komponen keterampilan berbahasa terdiri dari ; 1) keterampilan menyimak (*listening skill*), 2) keterampilan berbicara (*speaking skill*), 3) keterampilan membaca (*reading skill*), dan 4) keterampilan menulis (*writing skill*).

Setiap keterampilan berbahasa berhubungan erat sekali dengan tiga keterampilan lainnya dan biasanya diperoleh melalui suatu hubungan urutan yang teratur dimulai dari belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu baru kita belajar membaca dan menulis. Belajar menyimak dan berbicara bisa dilakukan di lingkungan keluarga, tetapi belajar membaca dan menulis hanya bisa dilakukan melalui proses pembelajaran di sekolah. Kemampuan dasar pertama yang diberikan di sekolah-sekolah adalah membaca dan menulis sebagai kunci untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain.

Salah satu wujud keterampilan berbahasa yang berkembang menjadi suatu profesi yang diperlukan masyarakat modern saat ini adalah keterampilan

membawakan acara. Keterampilan ini pada dasarnya adalah pengembangan dari keterampilan berbicara yang didesain sedemikian rupa sehingga menjadi suatu keterampilan khusus dan pada saat-saat tertentu diperlukan peranannya. Maka lahirlah pembawa acara sebagai suatu profesi yang berkembang pesat seiring pesatnya perkembangan teknologi informasi, khususnya industri televisi dan dunia *entertainment*.

Selain istilah pembawa acara dan MC, masyarakat juga mengenal dan sering menggunakan istilah protokol. Ada anggota masyarakat yang memakai istilah protokol dengan arti yang sama dengan pembawa acara atau MC. Pemakaian kata itu jelas kurang tepat, karena arti kata protokol memang tidak sama dengan kata pembawa acara dan MC. Dalam [http : //az-zaqy.blogspot.com/2009/01/](http://az-zaqy.blogspot.com/2009/01/) tentang perbedaan antara pembawa acara, MC dan protokol disebutkan bahwa kata protokol berarti : 1) suatu pedoman berisi tata cara internasional, dan 2) pemberian pelayanan kepada kepada pemimpin, tamu, peserta rapat, dan lain-lain yang terkait dengan acara resmi. Ringkasnya, protokol berarti “tata cara pelaksanaan suatu kegiatan”. Semua hal yang mengatur pelaksanaan suatu kegiatan disebut protokol.

Melalui penelitian ini penulis berupaya mengeksplorasi kemampuan berbicara siswa dan mengarahkannya kepada kemampuan membawakan acara. Salah satu harapan yang terkandung adalah keterampilan ini menjadi salah satu kompetensi yang bermanfaat bagi masa depan siswa jika suatu saat garis kehidupannya membawa mereka pada dunia *entertainment* atau dunia yang terkait dengan *broadcast* semacam televisi dan radio.

Eksplorasi yang dilakukan melalui penelitian ini adalah dengan model pembelajaran bermain peran. Model bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Bermain peran adalah bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (Depdikbud, 1964:171). Melalui model bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman – temannya sendiri. Dengan kata lain model ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Nawawi (2007 : 67), adalah “Prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya pada saat sekarang”. Dengan demikian metode ini merupakan suatu metode yang mengungkapkan, menggambarkan, mendeskripsikan, menguraikan, dan memaparkan objek penelitian. Fungsi dari metode deskriptif ini adalah untuk memecahkan masalah yang diteliti dengan memanfaatkan interaksi partisipasi antara satu dengan lainnya.

Penelitian ini berbentuk kualitatif. Meskipun data-data yang terkumpul berbentuk kuantitatif, namun uraiannya bersifat deskriptif yaitu dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan. Peneliti merupakan instrumen utama dalam pengumpulan data. Lebih spesifik lagi, penelitian ini dilaksanakan dengan prosedur penelitian tindakan kelas. Iskandar (2009 : 65) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari paradigma penelitian kualitatif dengan latar belakang atau setting yang natural atau alamiah yang memberikan peran penting bagi peneliti. Permasalahan penelitian merupakan bagian dari keseharian peneliti yaitu masalah pembelajaran. Perhatian peneliti diarahkan pada pemahaman bagaimana proses berlangsungnya suatu kejadian atau efek dari suatu tindakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif, artinya peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SMP Negeri 2 Sungai Raya yang bertindak sebagai pengamat. Kolaborasi yang dilakukan dengan pengamat (kolaborator) dimulai sejak tahap penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, kemudian dilanjutkan dengan refleksi berupa diskusi-diskusi yang bersifat analitik dan evaluative terhadap kegiatan dalam suatu siklus. pertama tindakan Selanjutnya peneliti bersama kolabortor mempersiapkan rencana modifikasi, koreksi, dan penyempurnaan untuk siklus berikutnya. Secara umum penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam empat tahap yaitu tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Keempat tahap itu dinamakan siklus yang dilakukan secara berulang-ulang, tergantung pada kebutuhan atau masalahnya.,

Di dalam penelitian ini digunakan teknik observasi dimana peneliti dan kolaborator gejala yang terjadi dalam proses pembelajaran. Fokus pengamatan diarahkan pada perilaku subjek ketika guru dan siswa berinteraksi dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang kendala, hambatan, kesulitan, serta kesan-kesan selama proses pembelajaran berlangsung. Alat yang digunakan dalam teknik observasi ini adalah panduan observasi dan lembar pengamatan.

Teknik pengukuran hasil belajar dilakukan dengan alat pengukuran data tes. Tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa sebelum dan sesudah tindakan dilaksanakan. Peneliti menggunakan tes uraian pada setiap tindakan dan akhir siklus. Penilaian berbicara dilakukan dengan cara siswa diminta mendemonstrasikan kemampuan mengkreasikan produk aktivitas berbicara misalnya berpidato atau membawakan suatu acara.

Teknik dokumenter adalah suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari data yang telah ada. Menurut

“Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (...) Studi dokumenter merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif”

Alat yang digunakan adalah kumpulan data dan foto. Data ini digunakan untuk mendukung perencanaan tindakan, merefleksi, dan menentukan berakhirnya suatu siklus. Sementara Nawawi (1995 : 133) mengemukakan bahwa teknik dokumenter adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, terutama berupa arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil (hukum) dan sebagainya yang berhubungan dengan masalah penelitian. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif untuk menggambarkan persentase dan rata-rata variable. Tekniknya meliputi hal-hal sebagai berikut : 1.) Perencanaan pelaksanaan pembelajaran dianalisis menggunakan format APKG 1 untuk mengetahui kemampuan guru menyusun RPP membawakan acara dalam suatu kegiatan. Prosedurnya sebelum melaksanakan pembelajaran kolaborator melakukan evaluasi terhadap RPP dengan menggunakan format yang sudah disepakati bersama. 2.) Pelaksanaan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan format APKG II untuk mengetahui kemampuan guru melaksanakan pembelajaran membawakan acara dalam suatu kegiatan. Salah seorang guru senior melakukan pengamatan terhadap penyajian pembelajaran guru. 3). Kemampuan siswa bermain peran membawakan acara dinilai oleh kolaborator yang mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi.

Pelaksanaan pembelajaran dalam tindakan kelas ini dilakukan sesuai dengan scenario pembelajaran yang telah disusun dalam tahap perencanaan tindakan. Pembelajaran dimodifikasi sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan yaitu model bermain peran. Pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Kegiatan pendahuluan diawali dengan mengondisikan siswa untuk siap dan mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan berikutnya adalah guru menyiapkan media komputer dan proyektor untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Siswa mengamati foto-foto pembawa acara dan presenter televisi. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kompetensi yang akan dicapai, siswa dan guru bertanya jawab tentang manfaat menguasai kompetensi yang akan dicapai.

Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Kegiatan inti ini terdiri dari empat orang, setiap ketua kelompok mengambil amplop berisi tema acara, siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tugas masing-masing kelompok. Kemudian siswa mendiskusikan tata cara protokoler pembawa acara dalam berbagai acara. Setelah itu, siswa mengamati model susunan acara dan mendiskusikan garis besarnya. Setelah menentukan skenario acara, siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Setiap kelompok memberikan penilaian dan tanggapan, dan terakhir guru mengumumkan kelompok terbaik.

Kegiatan penutup berisi revidi tentang hasil uji kompetensi dan refleksi dengan jurnal tertulis. Guru menanyakan apa yang telah dikuasai dan belum terkait dengan kompetensi membawakan acara dengan baik dan benar.

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan guru melaksanakan tindakan. Kolaborator melakukan pengamatan dengan mencatat kejadian-kejadian dan temuan-temuan selama proses pembelajaran dengan menggunakan pedoman

observasi yang telah disiapkan. Kegiatan refleksi dilakukan dengan cara menganalisis hasil pengamatan guru. Selama peneliti melaksanakan tindakan berupa penerapan metode bermain peran

Aspek yang dinilai dalam pembelajaran membawakan acara ini meliputi tiga indikator yaitu : menyimpulkan tatacara protokoler pembawa acara dalam berbagai acara, menunjukkan garis besar susunan acara, dan membawakan acara dengan bahasa yang baik dan benar sesuai konteks acara. Hasil yang diperoleh selama 3 siklus adalah sebagai berikut : Hasil tindakan siklus I. a). Hasil siswa menyimpulkan tatacara protokoler pembawa acara dalam berbagai acara. Rata-rata hasil nilai pada siklus I adalah 70,27. b.)Hasil siswa menunjukkan garis besar susunan acara pada siklus I memperoleh nilai rata-rata adalah 72,99. c). Hasil siswa membawakan acara dengan bahasa yang baik dan benar serta santun sesuai dengan konteks acara. Rata-rata hasil nilai siklus I adalah 72,09 .

Secara keseluruhan hasil rata-rata pembelajaran membawakan acara adalah $(70,27 + 72,99 + 72,09) : 3 = 71,78$. Nilai rata-rata siswa ini melampaui nilai rata-rata KKM yang ditetapkan untuk siklus I yaitu 66,66. Dengan demikian tindakan siklus I ini dianggap berhasil yaitu meningkatkan nilai siswa dalam pembelajaran membawakan acara. Hasil tindakan siklus II :a). Hasil siswa menyimpulkan tatacara protokoler pembawa acara dalam berbagai acara. Rata-rata hasil nilai pada siklus II adalah 82,53. b). Hasil siswa menunjukkan garis besar susunan acara pada siklus II memperoleh nilai rata-rata adalah 75,33. c). Hasil siswa membawakan acara dengan bahasa yang baik dan benar serta santun sesuai dengan konteks acara. Rata-rata hasil nilai siklus II adalah 72,00.

Hasil rata-rata pembelajaran membawakan acara pada siklus II adalah : $(82,53 + 75,33 + 72,00) : 3 = 78,30$.. Nilai rata-rata siswa ini melampaui nilai rata-rata KKM yang ditetapkan untuk siklus II yaitu 70,00. Dengan demikian tindakan siklus II ini dianggap berhasil yaitu meningkatkan nilai siswa dalam pembelajaran membawakan acara. Hasil tindakan siklus III : a). Hasil siswa menyimpulkan tatacara protokoler pembawa acara dalam berbagai acara. Rata-rata hasil nilai pada siklus III adalah 89,60. b). Hasil siswa menunjukkan garis besar susunan acara pada siklus III memperoleh nilai rata-rata adalah 87,88. c). Hasil siswa membawakan acara dengan bahasa yang baik dan benar serta santun sesuai dengan konteks acara. Rata-rata hasil nilai siklus III adalah 87,42.

Berdasarkan perolehan nilai di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai hasil pembelajaran membawakan acara pada siklus III adalah : $(89,60 + 87,88 + 87,42) = 86,08$. Nilai rata-rata siswa ini melampaui nilai rata-rata KKM yang ditetapkan untuk siklus III yaitu 75,00. Dengan demikian tindakan siklus III ini dianggap berhasil yaitu meningkatkan nilai siswa dalam pembelajaran membawakan acara. Secara keseluruhan hasil tindakan siklus I, II ,dan III ini sudah berhasil mencapai tujuan penelitian yaitu meningkatkan hasil pembelajaran membawakan acara di kelas VIII A.

Selanjutnya dari data-data di atas diketahui juga bahwa nilai akhir yang diperoleh setiap siklus berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada siklus I nilai KKM yang ditetapkan adalah 66,66 sedangkan nilai rata-rata penilaian proses tercapai 71,78. Pada siklus II nilai KKM yang ditetapkan adalah 70,00 sedangkan nilai rata-rata penilaian proses tercapai 78,30. Begitu juga pada siklus III nilai KKM yang ditetapkan adalah 75,00 sedangkan nilai rata-rata penilaian proses tercapai 86,08. Jadi peningkatan nilai hasil belajar yang terjadi adalah : 1) Peningkatan dari hasil belajar Siklus I ke Siklus II dan ke Siklus III, 2) Peningkatan hasil belajar di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dari nilai 65 ke nilai 75, dan 3) Peningkatan tersebut membuktikan bahwa pembelajaran dengan model bermain peran efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia aspek Berbicara.

Pembahasan

Pada hakikatnya hasil pembelajaran siklus I, II, dan III seperti yang dikemukakan di atas adalah jawaban dari masalah penelitian ini yakni : 1. Penyusunan perencanaan pembelajaran berlangsung efektif sehingga dapat meningkatkan kemampuan. Hasil penilaian APKG I menunjukkan bahwa skor yang dicapai adalah 30 dari 40 skor ideal (75%) dengan *kategori lebih dari cukup*. 2. Pelaksanaan pembelajaran berjalan efektif dan dapat meningkatkan kemampuan siswa. Hasil penilaian APKG II menunjukkan bahwa skor rata-rata yang dicapai adalah 85 dari 95 skor ideal (68%) dengan *kategori baik*. 3. Hasil belajar siswa yang direkam melalui lembar pengamatan menunjukkan bahwa nilai rata-rata siklus I adalah 71,78 (tuntas), nilai rata-rata siklus II adalah 78,30 (tuntas) dan nilai rata-rata siklus III adalah 86,08. Nilai rata – rata siswa pada penelitian ini adalah 78,72 dengan kategori *baik*.

Jika ditelisik lebih jauh maka dapat disimpulkan bahwa keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini ditentukan oleh 2 faktor utama yaitu : 1. Penggunaan rancangan penelitian tindakan kelas yang memberikan ruang kepada guru untuk bereksperimen dalam menerapkan pola pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif . 2. Pemilihan metode pembelajaran bermain peran secara optimal yang mampu mengelaborasi potensi siswa sehingga lebih aktif dalam berkomunikasi.

Keunggulan penelitian tindakan kelas dikemukakan oleh Mc Niff (dalam Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama, 2010 : 8) yang menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat reflektif dan hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat pengembangan keahlian mengajar. Selain itu daripada itu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri itu memiliki prosedur (1) merencanakan, (2) melaksanakan, (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerja guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Lebih jauh Arikunto (2006 ; 110) mengemukakan tiga ciri pokok penelitian tindakan kelas di luar karakteristik di atas yaitu : 1) Inkuiri reflektif yaitu berangkat dari permasalahan sehari-hari yang dihadapi dalam proses belajar mengajar, 2) Kolaboratif artinya upaya perbaikan proses dan hasil

belajar tidak dapat dilakukan sendiri oleh peneliti di luar kelas tetapi harus berkolaborasi dengan guru lain, 3) Reflektif artinya lebih menekankan pada refleksi terhadap proses dan hasil penelitian.

Kreativitas dan inovasi yang dilakukan guru dalam penelitian tindakan kelas ini dapat diketahui dari langkah-langkah dalam scenario pembelajaran diantaranya : 1) Guru menghadirkan model pembawa acara yang sudah professional di depan kelas, 2) Siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan model tersebut, 3) Siswa ditugaskan membawa rekaman video model-model idolanya.

Dengan menginspirasi siswa-siswa melalui penampilan model baik yang langsung maupun melalui rekaman video siswa menjadi bergairah untuk tampil dalam pembelajaran membawakan acara. Pembelajaran berlangsung menarik minat siswa karena mereka dimotivasi untuk lebih menampilkan kemampuan afeksi dan psikomotorik daripada sekedar kognisi.

Selanjutnya, penggunaan model pembelajaran bermain peran dirasa tepat sekali untuk kompetensi pembelajaran membawakan acara. Seperti diketahui model pembelajaran ini bertujuan untuk Tujuan penggunaan model bermain peran adalah sebagai berikut. : 1) Untuk motivasi siswa, 2) Untuk menarik minat dan perhatian siswa, 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak, 4) Menarik siswa untuk bertanya, 5) Mengembangkan kemampuan siswa di dalam berkomunikasi, dan 6) Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata. model bermain peran memerlukan persiapan khusus agar proses pelaksanaan pembelajaran tidak mengalami kaku, maka perlu adanya langkah – langkah yang harus kita pahami terlebih dahulu adalah sebagai berikut : 1) Identifikasi masalah dengan memotivasi para peserta didik, 2) Memilih tema, 3) Menyusun skenario pembelajaran, 4) Pemeranan, 5) Tahapan diskusi dan evaluasi, 6) Melakukan pemeranan ulang, melakukan diskusi dan evaluasi dan 7) Membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Secara umum skenario pembelajaran dengan model bermain peran dilakukan penulis dalam penelitian ini terbagi menjadi 3 tahap pembelajaran. Tahap pertama yaitu pendahuluan merupakan tahap terpenting dalam mengondisikan siswa untuk tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Tahap ini berisi apersepsi atau disebut juga luncuran yang menyenangkan sesuai dengan kompetensi dasar yang sudah ditentukan. Selain itu tahap pendahuluan berisi juga penyampaian tujuan pembelajaran serta penyampaian manfaat yang akan diperoleh dengan mempelajari materi terkait.

Tahap yang kedua adalah inti kegiatan pembelajaran merupakan tahap untuk melaksanakan pencapaian indikator sesuai dengan kompetensi dasar. Pada tahap ini langkah guru mengelompokkan siswa sesuai dengan karakteristik, prestasi, jenis kelamin dan latar belakang. Pada tahap inti kegiatan siswa adalah : a) mendiskusikan konsep-konsep sesuai dengan indikator kompetensi dasar, b) mempresentasikan hasil kerja kelompok, c) menanggapi presentasi kelompok lain, d) memberikan penilaian terhadap kelompok lain, e) melaksanakan uji kompetensi. Tahap penutup atau tahap

akhir pembelajaran adalah tahap refleksi terhadap proses pembelajaran. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan guru dan siswa adalah menyimpulkan hasil pembelajaran, serta memberikan tugas kepada siswa sebagai tindak lanjut pembelajaran di sekolah. Selain itu pada tahap penutup guru membuat jurnal tertulis siswa.

Di dalam kegiatan pembelajaran ini tujuan dan karakteristik model pembelajaran bermain kelas diimplementasikan dalam bentuk pemeranan tiga indikator yaitu : 1) menyimpulkan tatacara protokoler pembawa acara dalam berbagai acara, 2) menunjukkan garis besar susunan acara, dan 3) membawakan acara dengan bahasa yang baik dan benar serta santun sesuai dengan konteks acara.

Penilaian proses dan evaluasi hasil belajar dilakukan menyeluruh meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sebagian besar penilaian proses dan hasil belajar dilakukan melalui tes observasi dengan melibatkan guru-guru kolaborator. Sebelum dikonversikan menjadi nilai hasil belajar seluruh hasil observasi itu didiskusikan guru bersama kolaborator. Upaya tersebut berlangsung selama 3 siklus dan hasilnya sesuai dengan prediksi awal bahwa pembelajaran membawakan acara dengan model pembelajaran bermain peran mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam kompetensi keterampilan berbicara.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas VIII A SMP Negeri 2 Sungai Raya berlangsung tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu : perencanaan, pelaksanaan , pengamatan dan refleksi. Masalah yang mendasari pelaksanaan penelitian ini adalah bagaimana pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran dapat berlangsung efektif agar siswa memiliki kemampuan membawakan acara dalam berbagai acara dengan bahasa baik dan benar serta santun. Dalam konteks penelitian ini pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus merupakan implementasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Oleh karena itu, guru berusaha semaksimal mungkin melaksanakan langkah-langkah yang telah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Tindakan yang direncanakan pada setiap siklus dilaksanakan oleh peneliti walaupun pada pelaksanaannya terjadi kendala dan hambatan.

Saran

Guru bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia dapat menggunakan metode bermain peran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam membawakan acara dengan bahasa yang baik dan benar serta santun. Sebaiknya guru bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia memiliki kemampuan mengajar dengan baik serta dapat menggunakan metode bermain peran yang inovatif dalam skenario pembelajaran dengan tepat. Para siswa

hendaknya berlatih untuk memiliki keterampilan dalam berbicara membawakan acara dengan bahasa yang baik dan benar serta santun dengan cara menyaksikan dengan seksama penampilan para presenter di televisi. Kepala sekolah sebaiknya mendukung kegiatan pembelajaran disekolah dengan menyiapkan media yang diperlukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pihak LPTK (Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan) hendaknya membimbing dan mengarahkan mahasiswa-mahasiswanya sebagai calon guru dan guru-guru yang tengah meningkatkan derajat keilmuannya pada upaya-upaya inovatif pendekatan, model, metode, teknik maupun strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdiknas.2004 *Materi Pelatihan Terintegrasi Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT Balai Pustaka.
- Tarigan, Henri Guntur. 1981. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Wijaya Kusuma, dan Dedi Dwigatama, 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Index.
- <http://mashudismada.wordpress.com/2009/03/28.html>.

